

ISSN: 0210-7287

DOI: <https://doi.org/10.14201/1616202414283315>

REPENSANDO LOS HÉROES DE LA ANTIGÜEDAD: FLASH Y LA RECEPCIÓN CLÁSICA

Rethinking the Heroes of Antiquity: Flash and the Classical Reception

Alejandro CABRERA MARTÍNEZ

*Doctorado de Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura Universidad
Autónoma de Madrid*

alejandro.cabreram@estudiante.uam.es

Recibido: 24/04/2024; Aceptado: 24/07/2024; Publicado: 29/11/2024

Ref. Bibl. ALEJANDRO CABRERA MARTÍNEZ. REPENSANDO LOS HÉROES DE LA ANTIGÜEDAD: FLASH Y LA RECEPCIÓN CLÁSICA. 1616: *Anuario de Literatura Comparada*, 14 (2024), 283-315.

RESUMEN: Este artículo propone un análisis de recepción clásica sobre las conexiones existentes entre el mundo clásico y los superhéroes de los cómics norteamericanos. El estudio se centra en un personaje en particular, Flash, que, por ser uno de los primeros superhéroes que inauguraron este género, permite adentrarse en el uso que se hace del mundo grecolatino en los momentos fundacionales del medio. El trabajo se fija en los dos ámbitos en los que se fundamenta un medio como el cómic: por un lado, atiende al aspecto estético del personaje y, por otro, ofrece un análisis narratológico de las historias que protagoniza. Las dos vertientes muestran importantes conexiones con el mundo clásico grecorromano.

Palabras clave: recepción clásica; tradición clásica; superhéroes; cómics; Flash.

ABSTRACT: This paper offers an analysis on the connections between the Classical World and American superhero comic books. The study focuses on

one character in particular, The Flash, who, as one of the first superheroes to inaugurate the genre, allows us to delve into the use of the Greco-Latin world in the founding of the medium. The work focuses on the two areas on which a medium such as the comic book is based: on the one hand, it looks at the aesthetic aspect of the character, on the other, it offers a narratological analysis of his stories. Both show important connections with the Classical World.

Key words: Classical Reception; Classical Tradition; Superheroes; Comic Books; The Flash.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo se plantea el objetivo de analizar el personaje de cómic Flash desde el marco analítico de la recepción clásica, poniendo el foco en dos ámbitos: el aspecto estético del superhéroe y la dimensión narrativa de las aventuras que protagoniza. En un medio híbrido como el cómic, ambas aproximaciones deben ir de la mano. Así, aquí se analiza, por una parte, la iconografía del personaje en sus distintas versiones y sus conexiones con la Antigüedad grecorromana, en particular con el dios Hermes/Mercurio, y, por otra, el propio concepto de héroe y su definición a través de sus acciones.

El análisis aquí desarrollado se enmarca en los estudios de recepción clásica, disciplina que se interesa por la presencia del mundo grecorromano en las culturas de momentos posteriores, y la manera en que el material clásico «has been transmitted, translated, excerpted, interpreted, rewritten, re-imaged and represented» (Hardwick y Stray 2008, 1). Lorna Hardwick ofreció, en su trabajo *Classical Reception* (2003), las bases de este planteamiento, que otorga importancia no solo al texto original y su contexto de producción, sino, también, al contexto de recepción y sus efectos. La recepción clásica se centra «not only with individual texts and their relationship with one another but also with their border cultural processes which shape and make up those relationships» (Hardwick 2003, 5). Más adelante, Hardwick matizó que la recepción clásica no debe ser un mero estudio de conexiones transhistóricas, sino que lo importante es observar la capacidad de conexión y los agentes que se encuentran alrededor: «when, where, how, by whom and to whom, why and with what effects» (Hardwick 2020, 16)¹. Este nuevo interés, como señala Unceta Gómez, obedece a un cambio de paradigma:

1. Además de los trabajos de Hardwick, con respecto a los fenómenos de recepción clásica en el ámbito concreto de los cómics, hay que destacar los volúmenes editados por

En buena medida, este radical cambio de perspectiva debe ser entendido como la respuesta académica a algunos postulados posmodernos que prescinden de la preeminencia del original y de la idea de la autenticidad, mientras que privilegian el papel activo del consumidor, que va cambiando en cada época. (Unceta Gómez 2019, 22)

Lo interesante de un medio como el cómic, por su naturaleza híbrida a medio camino entre lo visual y lo literario, es que permite complementar los análisis de literatura comparada en los que se movió la recepción clásica en sus orígenes con el aparato visual que define este medio. Flash es uno de los primeros protagonistas del género de superhéroes y, por tanto, en él se encuentran muchas de las características fundacionales del mismo. Estudiar a este personaje, en consecuencia, es útil para conocer las maneras en que el género de superhéroes se ha servido del mundo clásico en su configuración.

Un año después del primer cómic del personaje Flash (1940), haría su aparición Wonder Woman, una heroína de la misma compañía, DC Comics. Wonder Woman, o Diana Prince, es un personaje que ha despertado gran interés como objeto de estudio para la recepción clásica, debido a sus evidentes conexiones con el mundo clásico: se trata de una princesa amazona cuyas aventuras, en muchas ocasiones, la llevan a enfrentarse a monstruos o dioses grecorromanos². Estas historias revelan la perspectiva existente en la cultura de masas sobre el mundo clásico y, por ende, sirven tanto para reflejar la relación que existe con este referente como para hablar sobre el contexto en el que estas historias se generaron, lo que constituye uno de los aspectos más importantes de los fenómenos de recepción clásica, según Hardwick (2003: 5).

Sin embargo, Flash se enmarca de manera más clara y evidente en la ciencia ficción (sus superpoderes son la causa de un accidente con químicos y no tienen relación con un mundo mágico-mitológico), y esto va a imponer una serie de condicionantes sobre la recepción clásica. Esta noción se hizo notar con el paso de Jay Garrick (el primer Flash) a Barry Allen (el segundo), debido a que este fue creado en la era atómica (1956), cuando el avance de la ciencia despertaba un interés social. Esta falta de interés por lo mitológico en las aventuras de Flash no se debía a un rechazo de las historias más arraigadas en lo «fantástico» o «maravilloso» (que también vemos en

George Kovacs y C. W. Marshall (2011, 2015). Puede verse también Unceta Gómez (2007, 2020). En este trabajo han sido útiles también Coogan (2006), Dallas (2008) y Darowski (2019).

2. Sobre Wonder Woman y la recepción clásica, véase, entre otros, Marshall (2011). También, Palermo (2020) para profundizar en el mito de las Amazonas en relación con la superheroína.

la ciencia ficción con la visita a otros planetas o dimensiones alternativas), sino que funcionó como un reflejo de la sociedad americana de la época, años cincuenta y sesenta:

While Schwartz personally wanted to highlight science fiction adventures for the Flash as a science fiction character, this was not contrary to anything the company wanted or needed at the time. In fact, Schwartz was, in this sense, the right person at the right time in American history, riding the then-current crest of optimism and advancement in American culture... It was on the crest of the 50s and 60s with the space program, and what reflects on society but comics and things at the time. (Webb 2019, 97-98)

Las aventuras de Flash y el propio personaje, por tanto, más que como una deuda explícita con el mundo clásico, funcionan como un ejemplo que muestra que el molde compositivo de las narraciones de los héroes clásicos comparte una serie de cualidades con el género de superhéroes.

El trabajo presenta dos acercamientos a los fenómenos de recepción clásica en los cómics de superhéroes, haciendo uso del personaje Flash como objeto de estudio particular, pero que sirve para entender un fenómeno global. Estos dos acercamientos remiten a los dos elementos que configuran el lenguaje comicográfico: imagen y texto. En primer lugar, se analizarán las distintas formas en las que la estética clásica se manifiesta en el diseño y la iconografía de este personaje, en particular su relación con el dios Hermes/Mercurio. En segundo lugar, se estudiará la narrativa del personaje, en relación con el «viaje del héroe», según el planteamiento de Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), que gozó de gran popularidad entre los creadores de cómics en el siglo XX, y las conexiones con la mitología grecolatina que este modelo favorece.

2. FLASH Y LA ESTÉTICA CLÁSICA

En un medio como el cómic, donde lo visual asume un peso semiótico similar al de lo textual, si no mayor (pues hay cómics que narran historias sin hacer uso de texto), es imprescindible analizar el aspecto iconográfico en pie de igualdad con el narrativo, para desvelar todas las potenciales relaciones con el mundo grecolatino. En la creación de un personaje de cómic, el autor debe otorgar una considerable importancia a su apariencia, pues constituye uno de los principales mecanismos para su caracterización y para captar la atención del lector.

Al referirse a la creación de Superman, el primer superhéroe, uno de sus creadores, Jerry Siegel, recordaba que se le ocurrió la idea de amalgamar en

un único personaje a todos los hombres «fuertes» míticos, como Sansón o Hércules (Fingerroth 2004, 13). Aunque el personaje con el que el Hombre de Acero tiene una mayor vinculación es Moisés (Schenck 2008, 33) y aunque las similitudes entre Superman y Hércules se restrinjan principalmente a la fuerza, no es menos cierto que la influencia estética de la estatuaria clásica, que representa figuras masculinas con una musculatura marcada, influyó claramente en el diseño de este héroe y de los que lo siguieron, que no van desnudos, pero se cubren con una malla que deja apreciar su musculada fisonomía (Caeners 2023, 32).

Tras la aparición de Superman, otros creadores de cómic mantuvieron e incluso intensificaron su mirada hacia el mundo clásico, en busca de inspiración para la creación de nuevos héroes, reviviendo de esta manera muchos de estos mitos y personajes para adaptarlos a las exigencias del siglo XX. Como señala Dethloff,

Following the success of Superman and innumerable other superhuman characters with the reading public, the Greek and Roman divinities that inspired them reemerged as active players in fresh contemporary narratives. To accomplish this, the writers and artists who produced them had to choose, adapt, and ultimately defend them in social and cultural environment that did not accept their reappearance without apprehension. (Dethloff 2011, 103)

Quizás uno de los ejemplos más notorios sea el de Jay Garrick, el Flash original, concebido en 1940 por Gardner Fox y Harry Lampert en plena génesis del género de superhéroes. En su primera aparición en *Flash Comics # 1*, se le describe como «La reencarnación de Mercurio alado» (Fox 1940, 1, 1)³. Jay Garrick, en su álgter ego de Flash, es presentado en la portada del cómic vestido con una camiseta roja atravesada por un rayo, pantalones azules adornados con más rayos y, como referencia explícita, un pétaso, el casco alado del dios Mercurio, complementado por unas botas rojas también aladas (Figura 1). El personaje, además, se presenta en una pose similar a la de los atletas de la cerámica griega (Figura 2).

En una entrevista con Lampert, dibujante de cómics y cocreador del primer Flash, al abordar la creación del personaje de Jay Garrick, este menciona que la idea fue del guionista Gardner Fox, quien le indicó que la inspiración provenía del dios Mercurio. Lampert relata que acudió a un diccionario donde había una imagen de Mercurio, colocó a su Flash al lado

3. Siguiendo la convención establecida por Kovacs y Marshall (2011, XII) en las referencias a los cómics, indicaré el número de página seguido del número de viñeta.



Figura 1: Portada de *Flash Comics* # 1 (1940), dibujada por Harry Lampert, perteneciente originalmente a la editorial © DC Comics.

y se aseguró de que no solo los símbolos fueran iguales, sino que también la postura del personaje fuera similar (Lampert 2022, 5:48-6:36). En la entrevista, Lampert reconoce que no estaba familiarizado con la figura del dios hasta que empezó a trabajar en Flash, lo que simboliza, de alguna manera, el uso de la mitología clásica que hace el cómic: introduce personajes o aspectos con los que el autor no tiene por qué estar muy familiarizado, pero, si el lector es curioso, puede continuar explorando. Esto es debido a que en muchas ocasiones el material clásico que hace su aparición en este medio se limita a un nivel cosmético/decorativo (Kovacs 2011, 15).

El dios Hermes, asimilado al Mercurio romano, es comúnmente reconocido por su caduceo (una vara con dos serpientes enrolladas y alas en su extremo), que lo distingue como el mensajero de los dioses, en particular de su padre Zeus. Además, lleva un casco alado (pétaso) y unas sandalias

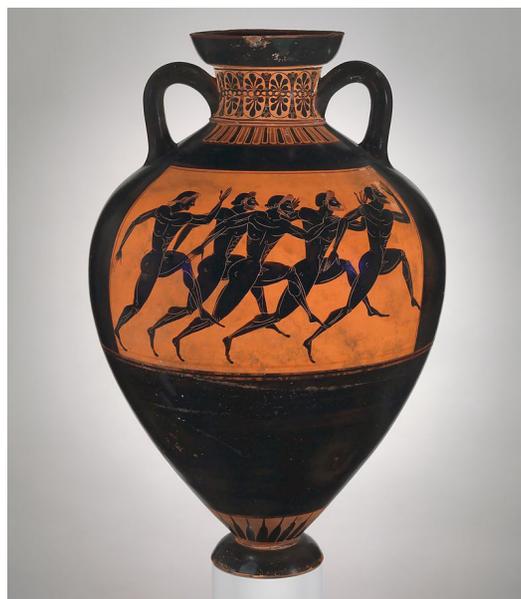


Figura 2: Ánfora de figuras negras que representan los premios Panateniacos hecha por Eufiletos (530 a.C.). The Metropolitan Museum of Art (Nueva York). (Wikimedia Commons, © The Metropolitan Museum of Art).

igualmente aladas que le permiten volar y moverse a gran velocidad. Todos estos elementos, no siempre presentes en las representaciones antiguas, se hacen ubicuos en sus reelaboraciones posteriores (Figura 3). Aunque Jay Garrick prescindió del caduceo, sí incluyó el pétaso en el atuendo de Flash y, a semejanza de los talaros del dios, sus botas también son aladas. La asignación de estos símbolos se debe a que tanto el nombre, como el emblema y el uniforme, se convierten en una representación icónica del personaje y deben proporcionar indicios de aquello que simboliza el héroe (Coogan 2006, 33). En el imaginario antiguo, Hermes/Mercurio ya mantenía una asociación con la velocidad. Así, por ejemplo, en la *Odisea*, se dice de él: «Al instante se anudó en sus pies las bellas sandalias, de oro, imperecederas, que lo transportaban sobre el agua y la tierra sin límites a la par de las ráfagas del viento»⁴. Por lo tanto, Flash emplea los símbolos del dios para anunciar sus características fundamentales como superhéroe

4. *Odisea*, V 45-46. Trad. Carlos García Gual, 2016.

y la magnitud de sus poderes, aspecto que se refuerza con la aparición de los rayos (Figura 1).



Figura 3: *Mercurio volante* (1585), escultura de bronce de Giovanni Bologna, Museo del Bargello (Florencia). (Wikimedia Commons, © Rufus46)

Flash no es un personaje inmutable; con el paso del tiempo, va cambiando, como sucede con otros superhéroes. No obstante, su metamorfosis más significativa ocurre entre las décadas de 1940 y 1950, cuando Jay Garrick, el personaje que se transforma en Flash, es reemplazado por Barry Allen, que asume también este álter ego, aunque con algunos cambios. Barry Allen sustituyó el casco de Garrick por una máscara y la camiseta y los pantalones por un traje completo de color rojo (Figura 4). En su pecho se encontraba

el símbolo que desde entonces identificaría a todos los Flash (pues vendrían más): un círculo blanco atravesado por un relámpago. Este traje, más moderno, conservó ciertos elementos del uniforme original de Garrick, en parte debido al color rojo y a los rayos, pero también preservó la estética reminiscente de Hermes/Mercurio. Allen ya no lleva un casco, pero a los lados de su máscara aún se situaban dos alas, que se irían estilizando, igual que en sus botas, ahora de color amarillo. Estos símbolos se extenderían y se volverían icónicos para la cada vez más extensa «familia Flash». En ocasiones, las alas se atrofian o se sustituyen por rayos, pero sus posiciones conservan la evocación al casco y a las sandalias de Hermes/Mercurio.



Figura 4: Barry Allen en la portada de *Showcase Vol. 1 #4* (1956).
Dibujo de Carmine Infantino, © DC Comics.

Las similitudes de Flash con Hermes/Mercurio no pasaron desapercibidas a los guionistas y artistas que continuaron desarrollando al personaje, razón por la cual el superhéroe se encontraría con el dios grecorromano en varias ocasiones. Una de ellas tuvo lugar en *Flash #55* (1991), un *crossover*

con la miniserie *La Guerra de los Dioses* protagonizada por Wonder Woman, donde los hechos giran alrededor del enfrentamiento entre panteón romano y panteón griego. En este cómic, Flash (aquí álter ego de Wally West) debe mediar en el conflicto entre Hermes y Mercurio. Curiosamente, ninguno de los dos dioses porta su simbólico casco ni sandalias aladas, sino que ambos van descalzos; su única referencia a la iconografía clásica es el caduceo, lo que los distingue de Flash, en contraste también con los símbolos que este tomó de las deidades grecorromanas (Figura 5).

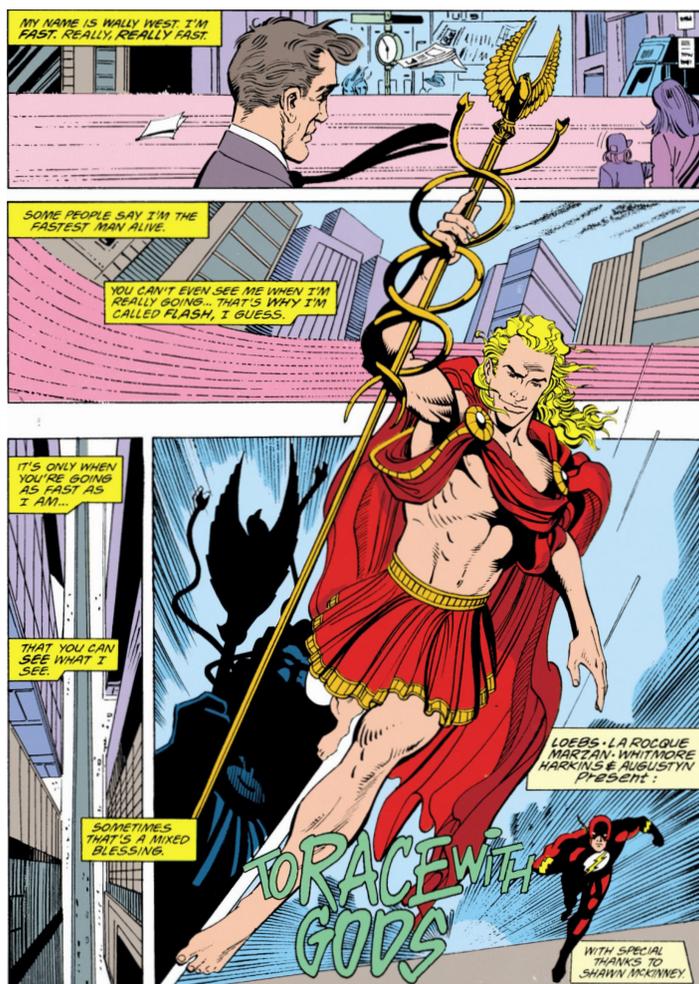


Figura 5: Representación de Hermes en *Flash*, vol. 2 #55 (1991, 1, 1-5). William Messner-Loebs (guion) y Greg LaRocque (dibujo), © DC Comics.

En el cómic *Injustice: Gods Among Us: Year Four* (2015), la Liga de la Justicia debe enfrentarse a los dioses olímpicos, grupo que, en esta ocasión, está compuesto por Hércules, Atlas, Apolo, Eros, Atenea, Hera, Zeus, Ares y Hermes. Flash (Barry Allen) es rápidamente identificado por Hermes como un objetivo, debido a su velocidad, y ambos se enfrentan en varias ocasiones. En su primer enfrentamiento, Hermes resulta vencedor; sin embargo, Flash es el ganador en el segundo asalto. Este Hermes (Figura 6) es representado con rasgos militares, pues lleva una armadura ataviada con una capa que recuerda a la de los legionarios romanos; su casco alado es ahora un casco de guerra (no específico de un área o cultura), y su caduceo es también una espada. Sus sandalias aladas se camuflan en las botas militares.



Figura 6: Representación de Hermes en *Injustice: Gods Among Us: Year Four* #10 (2015, 16, 1-3). Brian Buccellato (guion) y Rex Locus (dibujo), © DC Comics.

Tras el reinicio⁵ de DC Comics en 2011, fenómeno conocido como los «Nuevos 52», los héroes de la Edad Dorada fueron reinventados y modernizados en el cómic *Tierra-2*⁶ (2012). Aquí, la manera en que Jay Garrick adquiere sus poderes es muy distinta a la que presenta el relato original

5. Reinicio o *reboot* es la denominación que se utiliza en el mundo del cómic para referirse a un nuevo comienzo para un personaje ya establecido. Este nuevo inicio puede ser a gran escala, lo que permite arrancar una nueva historia desde el principio, o más limitado, alterando solo algunas cualidades del personaje en cuestión (Proctor 2017, 226).

6. *Earth-2* en el idioma original.

de 1940: ya no se debe a un accidente en el laboratorio, sino que adquiere tintes mitológicos. El dios Mercurio (Figura 7), tras escapar de un terrible enemigo, se encuentra moribundo. Antes de morir⁷, ve en Garrick el potencial de un héroe, así que le otorga su velocidad. Este Mercurio es, desde el punto de vista iconográfico, más similar a la idea general del dios grecorromano. Sin embargo, el traje de Jay Garrick cambia (Figura 8). Ya no resulta tan evocador de la iconografía de Hermes/Mercurio: el casco se asemeja al de un motociclista y las botas no tienen alas.



Figura 7: Representación de Mercurio en *Earth-2 #1* (2012, 23, 1).
James Robinson (guion) y Nicola Scott (dibujo), © DC Comics.

A pesar de que los creadores de Jay Garrick diseñaron su traje inspirándose en el dios clásico y aunque el personaje de Garrick, dentro de su universo ficcional, se vistiera conscientemente de esta forma (Dallas 2008, 6), es interesante observar que, en las ocasiones en las que aparece el dios

7. Sobre el deicidio en los cómics y la cultura popular, véase Gordon (2017).

Hermes/Mercurio, este no comparte los elementos iconográficos que Flash toma del modelo clásico (Figuras 5, 6, 7 y 8). Esto podría insinuar que la elección de Garrick de vestirse con el casco y las botas aladas fue un acto de subversión metarreferencial dentro del mismo universo DC. Existe una tensión en Flash entre la idea tradicional de Hermes/Mercurio, reconocible para Flash y los lectores (Figuras 1 y 3), y la representación de estos dioses dentro del universo DC (Figuras 5 y 6). A su vez, en los momentos en los que el dios sí aparece representado de manera tradicional es Flash quien se distancia de su iconografía (Figuras 7 y 8). Parece, por lo tanto, que los guionistas y artistas quisieran distanciar al personaje de la tradición al mismo tiempo que toman de ella la inspiración para el personaje.



Figura 8: Jay Garrick en *Earth-2* #2 (2012, 7, 2). James Robinson (guion) y Nicola Scott (dibujo), © DC Comics.

Quizás uno de los diseños de Flash más reminiscientes de Hermes/Mercurio es el que se presenta en *Kingdom Come* (1996). Escrita por Mark Waid y dibujada por Alex Ross, esta obra narra con matices épicos la llegada del apocalipsis en un posible futuro del universo DC. *Kingdom Come* es una historia con tintes bíblicos y muy densa desde el punto de vista intertextual (Stevens 2011, 131). En este cómic, que presenta el conflicto entre la antigua generación de superhéroes y la nueva, los veteranos han alcanzado un

estatus casi divino. Por ejemplo, Linterna Verde vive en una ciudad esmeralda que orbita alrededor de la Tierra, vigilante y preparado para detener cualquier amenaza procedente del espacio, como un Zeus sentado en su trono en lo alto del Olimpo, alejado de los mortales (Waid y Ross 2014, 43, 1-2). Flash se encuentra en un estado similar y, en su primera aparición en este cómic, se describe como si hubiera abandonado su humanidad:

In the time of Superman's absence, Keystone City has become a Utopia – a protectorate relentlessly patrolled by a gale force once human. No one sees him... no one hears him. He runs a lonely race... but all who live here have felt his presence. He is everywhere at once... A guardian angel who rights even the most harmless of wrongs with lighting speed. He lives between the ticks of a second. He is The Flash. (Waid y Ross 2014, 41, 1-2)

Este Flash, casi divino, considerado una fuerza de la naturaleza al igual que los antiguos dioses griegos, es Wally West. Con todo, el diseño realizado por Alex Ross, con su dibujo más realista y fotográfico, lo asemeja más a Jay Garrick. La figura de West es completamente roja y parece estar desnuda, como una estatua clásica de mármol (Figura 9), similar, aunque de distinto color, al Mercurio que aparecería décadas después en *Tierra-2* (Figura 7). Su único complemento es el pétaso característico de Garrick. Ross, con su interés en los personajes de la Edad de Oro, orienta sus diseños hacia la búsqueda del cuerpo perfecto, al igual que ocurrió con los primeros personajes de estos cómics en las décadas de los años treinta y cuarenta (Jeffery 2016, 229).

Esta idealización física era común en la primera mitad del siglo xx y se aprecia de forma evidente en la búsqueda del cuerpo perfecto con inspiración clásica por parte de los nazis (Arcella 2017, 197)⁸. Por eso, el traje de los superhéroes tiene una doble función: por un lado, las mallas sirven para mantener el aspecto simple, abstracto e icónico, que ayuda a identificar al héroe y a salvaguardar su identidad civil (Coogan 2006, 35); por otro lado, al cubrir todo el cuerpo para mantener en secreto su identidad personal, el traje también marca toda la musculatura, convirtiéndose así en una especie de desnudez permitida que resalta el físico del superhéroe y lo asemeja a

8. Esto se refleja de manera palmaria, por ejemplo, en la creación del Capitán América (coetáneo de Jay Garrick), donde el Dr. Reinstein, un científico judío-alemán que trabajó para el Gobierno nazi antes de huir a EE. UU., encargado de la creación del suero del supersoldado, dice: «No es superhumano, ¡pero se ha convertido casi en un humano perfecto! Personificación del ideal *mens sana in corpore sano*» (Lee y Kirby 1969, 16, 2). A través de la conocida máxima de Juvenal (*Sátiras* 10, 356) se vinculan aún más las características físicas del superhéroe con el ideal del cuerpo elaborado desde la recepción del mundo clásico.

la estatuaria clásica. Pese a no tratarse en puridad de un desnudo, la exageración anatómica y el énfasis en la sexualidad física fueron las principales causas de la censura sobre los cómics que se produjo en los Estados Unidos en los años cincuenta (Taylor 2007, 345).

En *Kingdom Come*, el Espectro⁹ también sugiere, esta vez de una manera más explícita, la idea de divinización de los superhéroes, al decir «The Gods of yesteryear no longer walk among the humans» (Waid y Ross 2014, 44, 1). Los superhéroes, que siempre fueron como dioses en términos de poder, ahora asumen su papel como divinidades trabajando en las sombras por el bien de la humanidad, sin tener contacto directo con ella. Esta última idea, con todo, no remite directamente a la mitología grecolatina, donde los dioses interactúan de forma constante con los mortales, interfiriendo en sus vidas en diferentes niveles, y no viven apartados de ellos, al contrario de la manera en la que Waid y Ross presentan a sus superhéroes/dioses. Este juego sobre los superhéroes como dioses que plantea el guionista y artista justifica, al menos en parte, que en *Kingdom Come* Flash adquiriera el aspecto más «clásico» de todas sus interpretaciones (Figura 9).

A pesar las similitudes iconográficas entre Flash y Hermes/Mercurio, las historias que vinculan explícitamente al héroe con el mundo grecorromano son limitadas. Esto se debe a que Flash es concebido principalmente como un personaje de ciencia ficción (Webb 2019, 88); sus aventuras como héroe se corresponden más con este género que con las historias de la mitología, a diferencia de otros personajes como Wonder Woman o Thor. Aunque dentro de la ciencia ficción puedan establecerse ciertas relaciones con la mitología, como ocurre con el mito de Prometeo que sirvió de inspiración para la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelly¹⁰, reconocida como la fundadora de este género, en el caso de Flash no son tan evidentes. Esto implica que los procesos de recepción clásica que operan alrededor del



Figura 9: Wally West como Flash. *Kingdom Come* (1996, 41, 2). Mark Waid (guion) y Alex Ross (dibujo), © DC Comics.

9. El Espectro, personaje también conocido como el Espíritu de la Venganza, es un agente de La Presencia, el creador último del universo DC y la contraparte ficcional de Dios, según la tradición abrahámica. Muchas veces es caracterizado con simbología cristiana. El Espectro usualmente está unido a un humano que canaliza sus poderes y le sirve de guía.

10. Evidenciado en el subtítulo: *El moderno Prometeo*. Para más sobre la recepción clásica en *Frankenstein*: González-Rivas Fernández (2019).

personaje se limitan a su estética o, a lo sumo, a aspectos de la construcción narrativa del héroe.

De cualquier manera, los guionistas que han estado a cargo del personaje de Flash reconocen en muchas ocasiones la importancia de la iconografía de Hermes/Mercurio, por lo que hacen continuas referencias al dios, más allá de la iconografía compartida o de sus encuentros ya mencionados. Un ejemplo de ello se observa en el cómic *Flashpoint* de Johns y Kubert, originalmente publicado en 2011 por DC Cómics, donde Flash (Barry Allen) altera el universo en un intento por volver al pasado para salvar a su madre. En este nuevo universo, Batman es Thomas Wayne, el padre de Bruce Wayne (el Batman del relato original). Al enterarse de que Barry va a recomponer la línea temporal, Thomas le da una carta para que se la entregue a Bruce. Este último, al recibir la carta de su padre –quien está muerto en ese universo–, le dice a Allen que es «el mejor mensajero del mundo» (Johns y Kubert 2023, 1264, 1), en una evidente evocación de Hermes/Mercurio.

En el medio comicográfico, la imagen es un elemento de vital importancia, puesto que es el recurso que diferencia este medio de otro tipo de narrativas. Scott McCloud en su libro *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), especifica como en este género la imagen es más importante que el texto pues pueden existir cómics sin palabras (McCloud 1999, 8). Es por eso que el acercamiento al cómic desde la recepción clásica y con un punto de vista pictórico-estético puede resultar muy fructífero. Sin embargo, en lo relativo a Flash, la influencia grecorromana traspasa el dibujo para encontrarse también en la propia narración y composición de historias.

3. FLASH Y LOS MODELOS NARRATOLÓGICOS CLÁSICOS

Flash fue uno de los primeros superhéroes, lo que ubica al personaje en el marco fundacional de este género de cómics, una época, a finales de la década de los treinta, en que sus convenciones aún no estaban plenamente establecidas. De esta manera, Flash, junto con otros personajes, definieron las características clave del género, entre las cuales se incluye la inspiración en el modelo clásico del héroe (Unceta Gómez 2020, 5). Flash no solo fue el primer superhéroe con una especialidad, entendida como un superpoder único, sino también uno de los primeros en obtener su superpoder como consecuencia de un accidente científico. Este hecho sentó un precedente para muchos otros personajes o grupos heroicos, como Los Cuatro Fantásticos (1961) o Hulk (1962).

Como ya he avanzado, la estética heroica y la iconografía clásica son la única conexión con el mundo grecolatino que hallamos en el cómic

norteamericano. La esencia mítica de las aventuras de los personajes de este género es evidente. En términos generales, los superhéroes, al igual que sus modelos clásicos, protagonizan grandes hazañas y gestas, aseguran el orden en el mundo y encarnan determinados valores morales (Unceta Gómez 2007, 335)¹¹, que se manifiestan claramente en su *catchphrase*¹² particular: por ejemplo, la de Superman es «Truth, Justice and a Better Tomorrow»¹³.

El análisis del desarrollo de las aventuras de Flash resulta interesante, pues establece un patrón que, en mayor o menor medida, reproducen todos los personajes que han portado este nombre. Ello delinea un personal «viaje del héroe», el cual se entrelaza de una forma u otra con las historias de los héroes clásicos. El «viaje del héroe» es un modelo narrativo establecido por Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949). En él, Campbell intenta determinar los patrones comunes en las historias de los héroes de distintas mitologías. La obra ha tenido un gran número de detractores, pero Campbell, aunque ese no fuera su objetivo, tuvo un gran impacto en la cultura popular y ha proporcionado un modelo narrativo para los nuevos héroes, en especial los del cómic. En el libro *El poder del mito* (Campbell y Moller 2015, 11) se cuenta cómo George Lucas invitó a una proyección privada de su película *La guerra de las galaxias* (1977) a Joseph Campbell, pues se sentía en deuda con él por haber inspirado su historia. De manera similar, Campbell manifestó que las películas de Lucas ocupaban en el imaginario popular el mismo lugar que habitan los mitos: «*La guerra de las galaxias* no es una simple historia moralizante, sino que trata de las fuerzas de la vida en tanto se consuman, se quiebran o suprimen mediante la acción del hombre» (Campbell y Moller 2015, 192). Con este libro (y el documental que le dio origen), la teoría de Campbell se hizo popular para el público general, razón por la cual los propios creadores de historias, incluidos los guionistas de cómics, comenzaron a escribirlas con plena conciencia del guion establecido por Campbell (Rogers 2011, 74).

11. Los superhéroes son estrictamente modelos de conducta masculina, sobre todo en sus inicios, donde estos personajes son viriles, valientes, fuertes y sacrificados, mientras que las mujeres pocas veces hacen aparición como heroínas y, si lo hacen, siempre asumen un papel secundario. Wonder Woman, por ejemplo, empezó a trabajar como secretaria para la Sociedad de la Justicia y no como miembro de ella (Thomas 2015, 81).

12. Frase emblemática y recurrente de ciertos personajes que tiende a ser representativa de sus valores.

13. «Por la verdad, la justicia y un mejor mañana». Esta versión es la más moderna y fue presentada en el evento DC Fandom en 2021. Anteriormente la *catchphrase* de Superman terminaba con «y la forma americana», en vez de «y un mejor mañana». Este cambio muestra el reconocimiento internacional del personaje o, más bien, el interés económico de las productoras para extenderse a otros ámbitos geográficos.

La mayor parte de los elementos de la estructura narrativa heroica de Flash, resumidos en la Tabla 1, son compartidos por otros superhéroes y héroes clásicos. Por ejemplo, al igual que ocurre con Jay Garrick y Bart Allen, a muchos de los grandes héroes de Grecia y Roma les falta una figura paterna, a menudo porque se trata de un dios (como Zeus) y no interviene en la vida de su hijo hasta la madurez. Sin embargo, en muchas ocasiones estos héroes eran «adoptados» por alguien que desempeñaba la función de padre, como en el caso de Heracles, quien fue criado por Anfitrión, o de Perseo, a quien Dictis crio como a un hijo. Estos ejemplos recuerdan al de Superman, quien también fue adoptado.

Heracles, a menudo reconocido como el gran héroe civilizador de la tradición occidental, es probablemente quien más ha influido en la concepción del «viaje del héroe» que Joseph Campbell exploraría a fondo en *El héroe de las mil caras* (1949). En este libro, Campbell sostiene que el viaje heroico se repite a través de todas las mitologías de las distintas culturas del mundo. Esto implica que muchas de las pautas que componen la estructura narrativa heroica, «que imprime consistencia mítica al relato» (Salcedo 2022, 56), están presentes en la historia de Heracles. El impacto de la teoría de Joseph Campbell tuvo importantes consecuencias en el proceso creativo detrás del cómic y su influencia fue tal que, indirectamente, modeló las expectativas de creadores, críticos y lectores, que esperaban esta estructura del viaje heroico en las aventuras de los superhéroes. Pero este modelo, también, limita el tipo, el número y las características de las historias que se pueden narrar (Rogers 2011, 74).

Los poderes de Heracles, a diferencia de los de la mayoría de los superhéroes, no fueron adquiridos por accidente, sino que fueron heredados de su padre, el dios Zeus. A Bart Allen le ocurre lo mismo, pues tiene supervelocidad como consecuencia de ser nieto de un Flash anterior, Barry Allen. Ambos personajes manifestaron sus poderes siendo muy pequeños: Heracles mató a las serpientes enviadas por Hera para acabar con su vida¹⁴, así como el crecimiento acelerado de Bart delató su poder (Waid y Wieringo 1994, 18, 1). Como mencioné anteriormente, no hubo un accidente que causara que estos dos personajes obtuvieran sus poderes; sin embargo, sí parece que hubo un evento que comenzó a dirigirlos hacia su destino heroico. Para Heracles, se trata del momento en que mató a su maestro de música con una lira, lo que provocó que Anfitrión lo llevara al campo para cuidar su ganado. Para Bart, consistió en viajar al pasado para que Wally West lo curara de su enfermedad, tras una carrera alrededor del mundo

14. Apolodoro, *Biblioteca* II, 4, 8.

(Waid y Pacheco 1994, 39-41). Heracles comparte otros muchos temas heroicos con Flash: el gran héroe clásico también se une a un «superequipo», los Argonautas¹⁵, como Flash, quien funda la Liga de la Justicia (entre otros equipos), y hace gestos que implican pasar el testigo a otro héroe, como regalar a Filoctetes sus flechas y arco, o pedir a sus hijos (los Heráclidas) que conquisten el Peloponeso por él¹⁶; mientras que, tras la muerte de Barry Allen, el segundo Flash, su ayudante, Kid Flash (Wally West), se convertiría en el tercer Flash.

Las similitudes entre ambos personajes no se limitan a los paralelismos narrativos; otro nexo se encuentra en el uso que hacen de sus poderes. Debido a su iconografía, muchos tienden a olvidar que Heracles no era simplemente fuerte, sino que vencía a los monstruos combinando esta «superfuerza» con su astucia. En el enfrentamiento con la Hidra (uno de los doce trabajos a los que tuvo que enfrentarse), al darse cuenta de que, al cortar una cabeza, surgían otras dos, se le ocurrió que su compañero Yolao las cauterizara cada vez que él las cortaba¹⁷, mostrando así una combinación de fuerza y astucia.

Con Flash ocurre algo similar: él solo cuenta con supervelocidad, pero gracias a sus conocimientos científicos es capaz de llevar este poder al límite. Aprende, por ejemplo, que, si corre a altas velocidades en círculo, puede crear una especie de tornado y también que puede atravesar objetos sólidos, si vibra a cierta frecuencia. De esta manera, la supervelocidad se convierte en un único poder que otorga acceso a muchos otros, lo que sitúa al personaje al mismo nivel que otros, como Superman o Wonder Woman, que cuentan con un amplio inventario de habilidades.

La Tabla 1 presenta las pautas fundamentales que se repiten a lo largo de la historia de los cuatro Flash principales (Jay Garrick, Barry Allen, Wally West y Bart Allen). Todos esos hitos reproducen en buena medida el ciclo heroico de Campbell, lo que permite además establecer ciertos paralelismos con algunos de los héroes clásicos. Estas pautas no están limitadas exclusivamente al personaje de Flash y, en numerosas ocasiones, se pueden percibir similitudes con otros personajes del género superheroico. Sin embargo, en términos generales, puede decirse que estos hitos conforman la estructura narrativo-heroica de este personaje.

15. Apolodoro, *Biblioteca* I, 12, 16.

16. Apolodoro, *Biblioteca* II, 10, 8.

17. Apolodoro, *Biblioteca* II, 6, 2.

TABLA 1: ESTRUCTURA NARRATIVO-HEROICA DE FLASH

Etapa del viaje según Campbell	Elemento identificativo en Flash	Explicación
<p>Llamada a la aventura/Renuncia a la llamada «El destino ha emplazado al héroe y ha mudado el centro espiritual de gravedad desde el ámbito de la sociedad que habita hasta una zona desconocida» (Campbell 2021, 83). «Su mundo floreciente se transforma en un erial y siente que la vida carece de sentido» (Campbell 2021, 84).</p>	<p>Pasado traumático Flash pasa de ser un personaje común a uno desdichado, separándose de su sociedad por el dolor. El dolor de la pérdida o tragedia hace de Flash una víctima que debe ser salvada.</p>	<p>Todos los Flash han experimentado un pasado tormentoso. Tanto Jay como Bart crecieron sin la figura paterna: el padre del primero murió en la Primera Guerra Mundial, mientras que el del segundo fue ejecutado por unos alienígenas. La madre de Barry fue asesinada por su archienemigo, el Profesor Zoom, cuando él tenía tan solo once años, y su padre fue injustamente acusado del crimen y condenado a cadena perpetua. Por otro lado, Wally creció en un hogar donde sus padres, que no se amaban, mostraban apatía hacia él. Su refugio fue su tía Iris, novia y posteriormente esposa de Barry Allen.</p>

Etapa del viaje según Campbell	Elemento identificativo en Flash	Explicación
<p>Ayuda sobrenatural «Protector y peligroso, maternal y paternal a un tiempo, este principio sobrenatural que ofrece custodia y protección une en una sola figura todas las ambigüedades de lo inconsciente» (Campbell 2021, 101)</p>	<p>Accidente (adquisición de poderes) Flash sufre un accidente que lo conecta con una energía natural, la Fuerza de la Velocidad, que le otorga sus poderes. Esta fuerza, por tanto, actúa como protección del héroe, pero también lo embarca en peligrosas aventuras.</p>	<p>Todos los Flash adquirieron sus poderes a raíz de un accidente, con la excepción de Bart, quien nació con una conexión biológica a la Fuerza de la Velocidad¹⁸ debido a que es el nieto del segundo Flash, Barry Allen. El accidente de Jay ocurrió cuando, sin pretenderlo, rompió unos tubos de ensayo mientras experimentaba con agua pesada, lo que provocó la inhalación de vapores tóxicos. Por otro lado, Barry y Wally fueron bañados accidentalmente por productos químicos después de que un rayo golpeará unos estantes donde estaban almacenados¹⁹.</p> <p>Esta ayuda sobrenatural también aparece en la figura del mentor. Barry Allen, por tanto, tomaría este rol para West, y este lo haría para Bart Allen.</p>

18. Las aventuras de Bart como Flash en las páginas de *The Flash: The Fastest Man Alive* (Bilson, Demeo *et al.* 2006-2007) comienzan con un accidente. Bart, con veinte años en ese momento, trabaja en Motores Keystone, una empresa de automóviles. Mientras hacía un turno con su amigo Griffin, la empresa sufre un ataque terrorista. La explosión le da a Griffin poderes y, cuando Bart intenta rescatarle, causa una segunda explosión, lo que muestra que ya no tiene control sobre esos poderes y que le pueden matar (Bilson y Demeo 2006, 22-25).

19. Wally obtuvo sus poderes cuando era niño y, al crecer, empezaron a causarle grandes dolores, por lo que tuvo que abandonar su identidad como Kid Flash. Sin embargo, en *Crisis en Tierras Infinitas* (Wolfman y Pérez 1985-1986), un rayo de antimateria disparado por el Anti-Monitor, una entidad cósmica que deseaba la destrucción de toda la vida, alcanza a Wally, provocando la cura de su enfermedad. Es aquí cuando Wally se convierte en Flash (tras la muerte de Barry), por lo que este accidente puede ser tomado como el detonador de su identidad (Wolfman y Pérez 1986).

Etapas del viaje según Campbell	Elemento identificativo en Flash	Explicación
<p>Cruce del primer umbral (1) «La aventura consiste siempre y en todas partes en atravesar el velo de lo conocido y adentrarse en lo desconocido». (Campbell 2021, 111).</p>	<p>Reconocimiento de los poderes y su utilidad Flash debe aprender a manejar sus nuevos poderes, debe aprender a correr de una forma antes desconocida para él.</p>	<p>Antes de convertirse en héroes, todos los Flash atraviesan un periodo de entrenamiento y adaptación a sus poderes. Este tiempo varía para cada uno; en los casos de Wally y Bart, fue más breve, ya que contaron con mentores que les instruían mientras seguían ejerciendo como héroes. Jay, por su parte, tardó un año en ponerse el casco (Fox y Lampert 1940, 6, 6-9), mientras que en <i>Flash: Año uno</i> (Williamson y Porter 2019) se narra cómo Barry pasa meses entrenando y aprendiendo el funcionamiento de sus poderes, antes de salvar la primera vida.</p>

Etapa del viaje según Campbell	Elemento identificativo en Flash	Explicación
<p>Cruce del primer umbral (2) «Los poderes que vigilan ese límite son peligrosos, es arriesgado vérselas con ellos, aunque el peligro se desvanece cuando el que cruza tiene la capacidad y el valor de hacerlo» (Campbell 2015, 112).</p>	<p>Decisión de ser un héroe Flash, de manera consciente, decide convertirse en héroe, aceptando los riesgos que esta vida le acarreará.</p>	<p>Aunque también se trata de un elemento común a todos ellos, la decisión de asumir el papel de héroe varía, al igual que el proceso de aprendizaje. Para Wally y Bart, este paso es inmediato: el primero se convierte en Kid Flash y el segundo en Impulso²⁰. A Jay lo motiva la lectura de un periódico en el que se informa de cómo unos estafadores han arruinado a unos comerciantes y eludido la justicia (Fox y Lampert 1940, 6, 8-9). En cambio, Barry encuentra la motivación en una experiencia traumática: viaja al futuro y se encuentra con una distopía gobernada por el villano conocido como Tortuga. Al regresar al pasado y encontrar nuevamente a Tortuga robando un banco, decide intervenir (Williamson y Porter 2019, 46-48).</p>

20. Para Wally, también es inmediata la decisión de convertirse en Flash tras la muerte de Barry; para Bart no: este necesitó de un año antes de convertirse en el Velocista Escarlata.

Etapa del viaje según Campbell	Elemento identificativo en Flash	Explicación
<p>La senda de las pruebas. «Ayudan al héroe, en secreto, el consejo, los amuletos y las veladas acciones del colaborador sobrenatural al que encontró cuando se disponía a adentrarse en este nuevo ámbito» (Campbell 2021, 129) Pruebas, aliados y enemigos²¹ «Es muy natural que los héroes recién llegados al mundo especial inviertan algún tiempo en dirimir en quién se puede confiar, quién les puede prestar valiosos servicios y quién no es digno de su confianza» (Vogler 2002, 169)</p>	<p>Incorporación a un superequipo Flash también acepta la ayuda de ciertos civiles y ayudantes como Kid Flash o Impulso.</p>	<p>Todos los Flash han sido fundadores de supergrupos, lo cual resalta la importancia del personaje dentro del universo DC y su popularidad entre los aficionados. Jay Garrick fue miembro fundador de la Sociedad de la Justicia, Barry Allen de la Liga de la Justicia, Wally West colaboró en la fundación de los Jóvenes Titanes y más tarde se unió a los Titanes (una versión adulta del grupo original) y la Liga de la Justicia. Bart, por su parte, fundó Justicia Joven junto al tercer Robin y Superboy, y más tarde se unió a los Jóvenes Titanes. Cuando Bart asumió el traje de Flash, tenía como objetivo unirse a la Liga de la Justicia; sin embargo, falleció antes de poder hacerlo.</p>

21. Este es el nombre dado por Christopher Vogler a esta etapa en su libro *El viaje del escritor* (originalmente publicado en 1992) donde adapta la teoría de Campbell a un manual de escritura, siendo su adaptación, en ocasiones, más comprensible que las de Campbell.

Etapa del viaje según Campbell	Elemento identificativo en Flash	Explicación
<p>El encuentro con la diosa «El héroe capaz de tomarla tal y como es, sin sufrir ninguna conmoción indebida, sino con el cariño y la confianza que ella requiere, será potencialmente el rey de su mundo creado, la encarnación del dios» (Campbell 2021, 151).</p>	<p>Romance La importancia del romance en Flash se debe a la naturaleza de sus poderes. La enamorada no es una diosa como plantea Campbell, pero actúa como una fuerza que evita que Flash quede perdido por culpa de sus poderes. El amor se plantea como una fuerza superior a la Fuerza de la Velocidad: «I've escaped the Speed Force before, Jay, and I'll escape it again. I've got Linda» (Jones y Van Sciver 2009, 7, 5).</p>	<p>Tanto en el caso de Jay, como en el de Barry y Bart, su romance principal como Flash se presenta en el primer volumen en el que se introduce el personaje. Jay tiene una relación con Joan Williams, quien finalmente se convierte en su esposa; la pareja de Barry es Iris West, con quien también se casa; por último, Bart mantiene una relación con Valerie Pérez, una científica de los Laboratorios STARS que le ayuda a canalizar sus poderes. Wally es el único que no tiene un romance principal desde el principio, debido a que, en los primeros cómics de su serie como Flash, Wally es presentado como un mujeriego. Hasta <i>Flash</i> vol. 2 #28 (1989), no conoce a Linda Park, una reportera con quien finalmente contrae matrimonio.</p>
<p>Apoteosis «Pero la muerte no fue el fin. Nos fue dada la vida nueva, el nuevo nacimiento, el nuevo conocimiento de la existencia, para que no vivamos solo en este cuerpo físico, sino en todos los cuerpos físicos del mundo» (Campbell 2021, 208-209)</p>	<p>Muerte y paso del testigo La muerte de Flash implica una unificación a la Fuerza de la Velocidad, y desde allí darán poder a los siguientes velocistas y pasarán el manto de Flash al siguiente (en general su pupilo).</p>	<p>Casi todos los Flash han «muerto» en algún punto de la narrativa. Para los Flash, la muerte a menudo consiste en quedar atrapados en la Fuerza de la Velocidad, que, en ocasiones, se describe como el «Cielo» o el «Valhalla» de los velocistas. Barry Allen quedó atrapado en este lugar después de salvar el universo en la historia de <i>Crisis en Tierras Infinitas</i> (1985).</p>

El hecho de que Flash haya experimentado un desarrollo narrativo similar en todas sus encarnaciones le aporta un cierto carácter mitológico. Los mitos y los personajes mitológicos son estáticos, poco cambiantes;

algunos poseen narración e historia, pero esta se considera su registro definitivo e irreversible (Eco 2023, 267). El personaje de cómic, que, según Umberto Eco, nace en la generación de la novela, vive en un estado ambivalente entre lo novelesco y lo mítico. La novela exige un desarrollo en sus personajes, mientras que el mito los obliga a permanecer inmutables, creando así una paradoja difícil de resolver para los guionistas (Eco 2023, 273). En los cómics de la Edad de Oro (1938-1955) y la Edad de Plata (1956-1970), esta tensión se resolvía provocando una crisis en *el tiempo de la narración*, que conectaba un relato con otro. En cada cómic, el personaje resolvía un problema que no necesariamente estaba conectado con el de la entrega anterior, evitando así el paso del tiempo para el personaje (Eco 2023, 277). Sin embargo, esta solución no resultó permanente. Con el paso del tiempo, tanto los guionistas como el público comenzaron a demandar historias más complejas que no podían limitarse a un solo número. Esto implicaba que los superhéroes empezaban a verse afectados por la temporalidad, que, según Eco (2023, 272), los acerca a su consumación y, por ende, a su desmitificación. Algunas de estas historias dejaron de ser vistas como infantiles, debido a la violencia y la complejidad de su narración y temas, como es el caso de *El Regreso del Caballero Oscuro* (1986) de Frank Miller (véase Darowski 2018, 11).

La solución que encontraron los guionistas y editores fue retornar al *statu quo*; un superhéroe puede pasar por eventos que cambien su vida y afecten a su narrativa durante un tiempo; sin embargo, tarde o temprano, debe volver a su estado mítico inicial. Así, por ejemplo, en el evento de Marvel conocido como *Guerra Civil* (Miller y McNiven 2007), Spider-Man revela su identidad secreta, lo que altera el mito del personaje al romper la separación entre lo humano y lo «divino» (es decir, su estatus como superhéroe); podemos comparar este análisis con el que estableció Campbell sobre los jueces, cómo el acto de ponerse la toga actúa como un ritual mitologizado, separando al hombre de lo divino (Moyers 2015, 10-11). Sin embargo, solo unos meses después, en *Spider-Man: One More Day* (Straczynski y Quesada 2008), Peter Parker recupera su identidad secreta, restaurando así el *statu quo* y evitando que la temporalidad afecte al personaje, lo que lo mantiene en su estado mítico.

Con Flash, se encontró otra solución durante varios años. Barry Allen fue el Flash que experimentó la transición de narraciones de un solo número (entregas autoconclusivas dentro de una narración serial) a arcos narrativos (con historias que se desarrollan a lo largo de varias entregas). Por lo tanto, fue el primer Flash en experimentar cambios significativos que cuestionaron su inmutabilidad mítica; su esposa, Iris West, fue asesinada y él mató a su archienemigo, el Profesor Zoom. Todo ello acercaba a Barry

a la consumación de la que habla Eco. Tanto es así que, efectivamente, Barry Allen tuvo que morir. Esto hubiera implicado que Flash habría dejado atrás el mito para convertirse en un personaje novelesco. Con todo, esta posibilidad no llegó a darse. El estado original de Flash se recuperó gracias a un ingenioso mecanismo: se otorgaba la dimensión mítica a la máscara, no al personaje. Wally West regeneró el mito de Flash al vestir el traje que anteriormente había llevado su tío, retrocediendo así el tiempo de la narración que Allen había avanzado. Ahora, parte del mito de Flash consistía en que, llegado el momento, el personaje le pasaría el testigo a otro, para que se convirtiera en el nuevo Flash. De esta manera se podía avanzar en la temporalidad sin restar inmutabilidad al mito. Posteriormente, a West le sucedió lo mismo que a Barry y los creadores lo resolvieron de la misma manera, es decir, haciendo que Bart Allen asumiera el relevo. Sin embargo, en este caso no funcionó, puesto que Bart no se encontraba en la misma situación que Wally cuando se convirtió en Flash. Bart fue forzado por la editorial a ponerse el traje, esto es evidente debido a que lo hicieron envejecer para que pudiera tener una edad adecuada para esa función y, también, alteraron su personalidad (Waid 2008, 193-194). Todo ello resultó en la muerte rápida de Bart y el regreso de West. Sin embargo, esta solución no resolvía que Wally aún estuviera consumido y al final de su carrera.

El hecho de que situar a Bart como el nuevo Flash y traer a Wally de vuelta no funcionase a nivel narrativo y de ventas empujó finalmente a la editorial a emplear el mismo método que con el resto de los superhéroes: retornar al comienzo, trayendo de vuelta a Barry Allen. Habían pasado tantos años desde su muerte que el problema de su carácter novelesco se había mitigado. Morir y regresar de la muerte habían arraigado más al personaje en el mito. Entrar y salir de la Fuerza de la Velocidad equivale para los velocistas de DC Comics a una *catábasis* y posterior *anábasis*, bajada a los infiernos y regreso ascendente. Barry, por tanto, acababa de realizar una hazaña similar a la de Heracles u Orfeo, lo que intensificaba aún más su dimensión mítica, algo que tuvo una clara función en la constitución de la identidad del héroe (Gnesutta 2023, 52). Sin embargo, todos los otros personajes de la familia Flash actuaron como un constante recordatorio de que *el tiempo de la narración* sí estaba transcurriendo. La solución a esta paradoja fue el reinicio total del universo DC con los «Nuevos 52»²², donde todos los personajes volvían a su relato fundacional, a su versión más mitológica, más arraigada a la estructura narrativo-heroica original.

22. Véase nota 4.

A pesar de las similitudes existentes entre los superhéroes y los héroes clásicos en términos de actitud, ya que ambos son vistos como modelos de conducta en sus respectivas sociedades (Unceta Gómez 2020, 6), debemos entender que las sociedades que los crearon están muy alejadas. Los héroes clásicos son más bélicos y violentos, no tienen reparos en matar a sus enemigos, algo que contrasta con la moral de los superhéroes; los primeros luchan por objetivos concretos, los segundos por el bien común. Estos últimos, aunque utilizan la violencia, están sujetos por un código ético que les impide matar a ningún ser vivo, sobre todo en personajes como Superman o Flash, en contraste con otros más oscuros, como Lobezno (miembro de los X-Men). Con todo, la revisión posmoderna del mito inaugura esta posibilidad, debido a que las líneas entre el bien y el mal se comienzan a cuestionar, así como la efectividad de la justicia (Comerford 2016, 2).

La moralidad de los superhéroes está influida por la ideología de la época y el lugar donde fueron creados, lo que incluye el capitalismo y cierto maniqueísmo, ya que estos héroes suelen lidiar con problemas como robos, secuestros y asesinatos, todos ellos relacionados con la individualidad y la propiedad privada (Gabillet 1994, 203). Esta idea ha podido evolucionar desde la Edad de Oro con ciertos superhéroes, como es el caso de Superman, cuyas historias más recientes se centran en su capacidad para inspirar, quedando el conflicto contra los villanos en un plano secundario. Esto no ocurre con Flash. Los antagonistas de Flash, especialmente el grupo usualmente llamado los Villanos, liderado por Capitán Frío, siempre se han dedicado a robar bancos con objetivo de enriquecerse²³. Cada vez que Flash los captura, regresa el orden al mundo, dando lugar a uno de los paradigmas homéricos²⁴.

Con la llegada de Geoff Johns como guionista de *Flash* (2000), se empezó a explorar de manera más detallada el pasado de estos villanos. El escritor dedicó números enteros a mostrar los orígenes de estos personajes, que ayudaban a entender su comportamiento (Dallas 2008, 196). El resultado fue la comprensión de que todos ellos pertenecían a las áreas marginales de la sociedad que Flash protege. El Capitán Frío, por ejemplo, creció con un padre que había sido expulsado del cuerpo de policía y abusaba de sus hijos. La única forma que encontró de escapar de esa terrible

23. Aunque es cierto que estos villanos han tenido una evolución en cuanto a sus motivaciones y han funcionado como ejemplo de algunos problemas sociales, como las drogas, y la imposibilidad de su reinserción, sus historias, casi siempre, regresan a estos robos. Véase Smith y Burke (2019).

24. «Homeric paradigm: its linking of heroism to the restoration of order from a state of disorder» (Rubino 1994, 85).

situación fue unirse a una banda criminal, tal como se narra en *The Flash* vol. 2 #182 (Johns y Kolins 2002)²⁵. Un caso aún más extremo es el de Ola de Calor, quien admite que su obsesión con el fuego es una enfermedad. Por ello, no se convierte en un villano por decisión propia o mala suerte, sino que sufre una patología que le impide encajar en la sociedad (Smith y Burke 2019, 500).

Flash, a diferencia de otros personajes como Batman, intenta rehabilitar a sus villanos, buscándoles un lugar en el que puedan vivir en sociedad. El Flautista, Trickster y Ola de Calor intentan integrarse, trabajando en algunos casos para el FBI. Sin embargo, tarde o temprano, vuelven a su naturaleza criminal, en gran medida debido a que la sociedad a la que Flash quiere que se adapten no está preparada para integrarlos. Esto sitúa a Flash al mismo nivel que los héroes clásicos, como héroe civilizador, a pesar de no matar, pues constantemente actúa para mantener la estabilidad de su sociedad, sin preocuparse por los defectos del sistema en el que vive.

El modelo del mito del héroe clásico tiene una gran influencia sobre los superhéroes norteamericanos, tanto a nivel narrativo como simbólico, a pesar de las diferencias del medio que los produce. Los propios guionistas y dibujantes son conscientes de esta conexión, lo que provoca que, en muchas ocasiones, busquen y refuercen esta relación en sus historias, para lograr una mejor recepción de estas (Unceta Gómez 2020, 6). Flash no es una excepción; de hecho, su situación como uno de los personajes fundacionales del género lo hacen responsable de este suceso, pues su creación sirvió de inspiración para otros héroes.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo ha pretendido explorar una tradición estética y literaria que emerge en la Antigüedad, la de los héroes míticos, y continúa resonando en la actualidad en la forma de los superhéroes del cómic. De tal modo, he tratado de arrojar luz sobre aspectos tanto del personaje de Flash como del uso que los cómics hacen del mundo clásico, ambos determinados por el funcionamiento propio de este medio. Uno de los hallazgos más intrigantes es que, aunque el traje de Flash evoca la iconografía tradicional del dios Hermes/Mercurio, en las ocasiones en que Flash ha interactuado con este dios, la divinidad no viste con el atuendo tradicional, lo que crea un

25. Recogido en el libro *Las mejores historias de Flash* (2022), editado por Gustavo Martínez.

contraste evidente entre el superhéroe y la representación del dios clásico que se hace en este medio. Otro aspecto interesante radica en la tensión entre los superhéroes y su conexión con el mito, de acuerdo con la descripción de Umberto Eco. La invariabilidad y la inmutabilidad de los superhéroes les permiten perpetuarse sin desvanecerse, lo que los sitúa en un estado análogo al de las divinidades clásicas, pero sin compartir, *de facto* al menos, su inmortalidad. Esto era, sobre todo, más evidente en los cómics entre las décadas treinta y setenta, después continuó con desarrollos que se terminaban resolviendo cuando el héroe es devuelto a su situación original.

Flash, en tanto es de los primeros personajes del género de superhéroes, representa un objeto de estudio valioso. Los elementos utilizados en su creación sentaron las bases y se consolidaron como herramientas y mecanismos recurrentes en otros personajes del género superheróico. Su fuerte vinculación con la ciencia ficción añade otra interesante capa; aunque los escritores parecen esforzarse por alejarlo de lo mitológico, ese intento es una tarea imposible. El marco de referencia al que pertenece, la cultura occidental, que tiene en el mundo grecorromano uno de sus cimientos indisolubles, y su condición de héroe garantizan la persistencia de las resonancias mitológicas. De ahí que rastrear estas conexiones en el personaje de Flash resulte especialmente enriquecedor.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ARCELLA, Luciano. «Obsesión con la belleza. Nazismo y cultura alemana: una opción estética». *Historia y Espacio*, 2017, 13(49), pp. 185-224. <https://doi.org/10.25100/hye.v13i49.5853>
- BILSON, Danny y Paul DEMEO. *The Flash: The Fastest Man Alive: Lightning in a Bottle*. New York: DC Comics, 2007.
- CAENERS, Torsten. «Patchworking the Man of Steel: Myth, Classical Heroes, Circus Strongman and the Creation of Superman». En LINDER, Martin y Nils STEFFENSEN (eds.). *Classical Heroes in the 21st Century: New Perspectives on Contemporary Cinematic Narratives of Antiquity*. Baden: Ergon Verlag, 2023, pp. 29-50.
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Trad. Carlos Jiménez Arribas. Gerona: Atlanta, 2021.
- CAMPBELL, Joseph y Bill MOYERS. *El poder del mito*. Trad. César Aira. Madrid: Captain Swing, 2015.
- COMERFORD, Cristopher. «Ambiguous Heroism: Anti-Heroes and the Pharmakon of Justice». *IM E-Journal*, 2016, 11(Special Issue), pp. 1-13. <http://hdl.handle.net/10453/120521>

- COMIC BOOK HISTORIANS. *The Harry Lampert 2000 Shoot Interview by David Armstrong* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-n80wvODc&themeRefresh=1> [21 octubre 2022].
- COOGAN, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.
- DALLAS, Keith. *The Flash Companion*. Rayleigh: TwoMorrrows Publishing, 2008.
- DAROWSKI, Joseph J. «The Superhero Narrative and the Graphic Novel». En HOPPENSTAND, Gary. *Critical Insights: The Graphic Novel*. Michigan: Salem Press, 2014, pp. 3-16. doi:10.1017/9781316759981.030
- DETHLOFF, Craig. «Coming up to Code: Ancient Divinities Revisited». En KOVACS, George y C. W MARSHALL (eds.). *Classics and Comics*. Oxford: Oxford University Press, 2011, pp. 103-114.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Trad. A. Boglar. Barcelona: Debolsillo, 2023.
- FINGEROTH, Danny. *Superman on the Couch: What Superheroes really tell us about Ourselves and Our Society*. London: Bloomsbury Academic, 2004.
- FOX, Gardner y Harry LAMPERT. «Flash Comics # 1». En CALDERÓN, Francisco (ed.). *Especial Flash Comics (1940-2015): 75 años de Flash*. New York: DC Comics, 2015, pp. 1-15.
- GABILLET, J. P. «Cultural and Mythical Aspects of a Superhero: The Silver Surfer 1968-1970». *Journal of Popular Culture*, 1994, 28(2), pp. 203-213. https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1994.2802_203.x
- GNESUTTA, Melisa. «Catábasis e identidad. El imaginario escatológico en tres obras literarias: *Odisea*, *Eneida* y *Adán Buenosayres*». En LISSANDRELLO, José (ed.). *Cosmogonía y escatología. El recurso persuasivo de Platón a través del relato cosmogónico*. Río Cuarto: UniRío, 2023, pp. 51-60.
- GONZÁLEZ-RIVAS FERNÁNDEZ, Ana. «Frankenstein; or the Modern Prometheus: una tragedia griega». *Minerva. Revista de Filología Clásica*, 2019, 19, pp. 309-326. Recuperado a partir de <https://revistas.uva.es/index.php/minerva/article/view/2720>
- GORDON, Joel. «When Superman Smote Zeus: Analyzing Violent Deicide in Popular Culture». *Classical Receptions Journal*, 2017, 9(2), pp. 211-236. <https://doi.org/10.1093/crj/clw008>
- HARDWICK, Lorna. *Reception Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2003. New Surveys in The Classics.
- HARDWICK, Lorna. «Aspirations and Mantras in Classical Reception Research: Can There Really Be Dialogue Between Ancient and Modern?». En DE POURCQ, Marteen, Nathalie DE HAAN y David RIJSER (eds.). *Framing Classical Reception Studies: Different Perspective in a Developing Field*. Leiden: Brill, 2020, pp. 15-32.
- HARDWICK, Lorna y Christopher STRAY. *A Companion to Classical Reception*. Oxford: Blackwell, 2008.
- HOMERO. *ODISEA*. TRADUCIDO POR CARLOS GARCÍA GUAL. MADRID: ALIANZA EDITORIAL, 2016.
- JEFFERY, Scott. *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human*. London: Palgrave Macmillan, 2016.

- JOHNS, Geoff y Scott KOLINS. «Flash: Cero Absoluto». En MARTÍNEZ, Gustavo (ed.). *Las mejores historias de Flash*. Barcelona: DC Comics/ECC, 2022, pp. 129-152.
- JOHNS, Geoff y Andy KUBERT. *Flashpoint*. New York: DC Comics, 2023.
- LEE, Stan y Jack KIRBY. *Capitán América # 109*. New York: Marvel Comics, 1969.
- MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Paradox Press, 1999.
- MESSNER-LOEBS WILLIAM Y GREG LAROQUE. *The Flash #55*. New York: DC Comics, 1991.
- MILLAR, Mark y Steve MCNIVEN. *Civil War*. New York: Marvel Comics, 2007.
- PALERMO, Sara. «La recepción lésbica de la amazona: el caso de Wonder Woman». *Journal of Feminist, Gender and Women Studies*, 2020, 9, pp. 11-22. <https://doi.org/10.15366/jfgws2020.9.002>
- PROCTOR, William. «Reboots and Retroactive Continuity». En WOLF, Mark (ed.). *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York: Routledge, 2017, pp. 224-235.
- ROBINSON, James y Nicola SCOTT. *Tierra 2*. New York: DC Comics, 2013.
- ROGERS, Brett M. «Heroes Unlimited: The Theory of the Hero's Journey and the Limitations of the Superhero Myth». En KOVACS, George y C. W. MARSHALL (eds.). *Classics and Comics*. Oxford: Oxford University Press, 2011, pp. 73-86.
- RUBINO, C.A. «The Obsolence of the Hero: Voltaire's Attack on Homeric Heroism». *Pacific Coast Philology*, 1994, 29(1), pp. 85-94. <https://doi.org/10.2307/1316350>
- SALCEDO GONZÁLEZ, Cristina. *Perséfone renacida. El mito de Perséfone en la literatura juvenil anglosajona del s. XXI: un estudio desde la mitocrítica y la Recepción Clásica* [Tesis doctoral]. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, 2022.
- SHNECK, Ken. «Superman: A Popular Culture Messiah». En OROPEZA, B. J. (ed.). *The Gospel According to Superheroes: Religion and Pop Culture*. New York: Peter Lang Publishing, 2008, pp. 33-48.
- SMITH, Matthew J. y Tod W. BURKE. «Profiling The Rogues: Seeking Criminal Intent in *The Flash* of Geoff Johns». En DAROWSKI, Joseph J. (ed.). *The Ages of The Flash: Essays on the Fastest Man Alive*. North Carolina: McFarlan & Company, 2019, pp. 474-515.
- STEVENS, Benjamin. «Seven Thunders Utter Their Voices: Morality and Comics History in *Kingdom Come*». En KOVACS, George y C. W. MARSHALL (eds.). *Classics and Comics*. Oxford: Oxford University Press, 2011, pp. 129-141.
- STRACZYNSKY, Joseph Michael y Joe QUESADA. *Spider-man: One more day*. New York: Marvel Comics, 2008.
- TAYLOR, Aaron. «He's Gotta be Strong, and He's Gotta be Fast, and He's Gotta be Larger Than Life: Investigating the Engendered Superhero Body». *The Journal of Popular Culture*, 2007, 40(2), pp. 344-360. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2007.00382.x>
- TAYLOR, Tom, Brian BUCCELLATO y Bruno REDONDO. *Injustice – Gods Among Us Year 4: The Complete Collection*. New York: Dc Comics, 2019.
- THOMAS, Roy. *Wonder Woman: The War Years 1941-1945*. New York: Chartwell Books, 2015.

- UNCETA GÓMEZ, Luis. «mito Clásico y Cultura Popular: Reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense». EPOS, 2007, 23, pp. 333-344. <http://hdl.handle.net/10486/706266>
- UNCETA GÓMEZ, Luis. «El epítome como representación del original. Algunos ejemplos del diálogo posmoderno con la Antigua Roma». En UNCETA GÓMEZ, Luis y Carlos SÁNCHEZ PÉREZ (eds.). *En los márgenes de Roma: la antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: UAM Ediciones, 2019, pp. 17-35.
- UNCETA GÓMEZ, Luis. «From hero to superhero: The update of an archetype». En LÓPEZ GREGORIS, Rosario y Cristóbal MACÍAS VILLALOBOS (eds.). *The Hero Reloaded. The reinvention of the classical hero in contemporary mass media*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2020, pp. 1-17. <https://doi.org/10.1075/ivitra.23.c1>
- VOLGER, Christopher. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Ed. Jorge Conde. Madrid: Ma non troppo, 2002.
- WAID, Mark. «Mark Waid: Running on Impulse by John Wells» En DALLAS, Keith (ed.). *The Flash Companion*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2008, pp. 189-194.
- WAID, Mark y Greg LAROQUE. *The Flash vol. 2 #28*. New York: Dc Comics, 1989.
- WAID, Mark y Alex ROSS. *Kingdom Come*. New York: DC Comics, 2014.
- WAID, Mark, Mike WIERINGO et al. *Impulse: Reckless Youth*. New York: DC Comics, 1996.
- WEBB, Liam T. «The Birth of the Silver Age Flash: Reasons and Influences». En DAROWSKI, Joseph J. (ed.). *The Ages of The Flash: Essays on The Fastest Man Alive*. Jefferson: McFarlan & Company, Inc., Publishers, 2019, pp. 83-115.
- WILLIAMSON, Joshua y Howard PORTER. *Flash: Año uno*. New York: DC Comics, 2019.
- WOLFMAN, Mark y George PÉREZ. *Crisis en Tierras Infinitas vol. 1*. New York: DC Comics, 2022a.
- WOLFMAN, Mark y George PÉREZ. *Crisis en Tierras Infinitas vol. 2*. New York: DC Comics, 2022b.

